L'Appel de CTHULHU

Fiche créature



Les Bunyips sont des monstres gigantesques. Ils sont dotés d'une épouvantable intelligence issue des temps reculés et ne peuvent mourir d'une cause naturelle. Ces créatures sont des intermédiaires entre un crocodile et un énorme phoque. Elles se cachent silencieusement au sein de sombres billabongs solitaires ou dans l'obscurité des plans d'eau calmes. Ils attendent que leurs victimes s'approchent du rebord pour les entraîner et les dévorer.

La plupart des Bunyips restent attachés à un endroit particulier. Chaque tribu vivant à proximité de marais connait des histoires liées aux Bunyips, bien qu'ils soient désignés sous différents noms.

Il existe peu de défenses efficaces contre ces monstres : ils sont bien trop puissants.

Combat

- **Attaques par round :** 2
- **Options de combat rapproché :** lors d'une première attaque, le bunyip saisi sa victime entre ses griffes. Il utilise sa seconde attaque pour mordre.
- **Saisir (manœuvre).** Lors d'un premier round, le bunyip saisit sa victime sans lui infliger de dégâts. Lors des rounds suivants, la victime est clouée dans les griffes du bunyip et subit automatiquement 5D6 points de dommages. Pour s'échapper, le seul moyen est de surpasser la FOR du Bunyip avec la sienne. Cependant, si le Bunyip est chassé ou repoussé au moment où il vient juste de saisir sa proie, il y a quelques chances pour qu'il laisse tomber cette victime avant de lui avoir infligé des morsures graves.
- **Combat rapproché** 65 % (32/13)
  Morsure, *5D6 points de dégâts*
  Saisir (manœuvre). Le premier round, la victime est immobilisée, sans dégât. les rounds suivants, la victime subit 5D6 points de dégâts.
- **Esquive** 42 % (21/8)

Carac.	Moy.	Jet
FOR	225	(10D6+10) x5
DEX	85	(3D6+6) x5
POU	175	10D6 x5
CON	130	(4D6+12) x5
TAI	225	(10D6+10) x5
INT	95	(2D6+12) x5

Points de vie : 35
Impact : +5D6
Carrure : +6
Mouvement : 10 / 16 en nageant
Points de Magie : 35

Protection : 10 points de peau couverte de fourrure, d'écailles ou de plumes.

Compétences
Nager discrètement 95 % (47/19)
Sentir la vie 95 % (47/19)

Sortilèges : un Bunyip peut faire s'élever ou s'abaisser le niveau de l'eau de sa mare ou de son billabong.

Perte de santé mentale : voir un Bunyip coûte 1/1D10 points de SAN. L'entendre hurler, 1/1D3.





Chakota

Le chakota se présente comme une masse vermiforme de muscles aux veinures violacées dans lesquelles sont encastrées des dizaines de visages humains. Ceux-ci poussent des gémissements, cris et hurlements exprimant une peine indicible. Le chakota est capable de se déplacer, mais pas de sortir du puits. Il mesure presque deux mètres de long pour un mètre de diamètre.
Les visages sont ceux de ses précédentes victimes. Après deux heures de digestion, le visage de la dernière victime apparaît sur le chakota. Celui-ci tue en mordant et dévorant à l'aide de ses multiples bouches. Il n'y a pas de limite au nombre de visages qu'il peut arborer car son corps se développe avec chaque nouvelle victime. L'investigateur qui aperçoit le visage d'une personne qu'il connaissait perd aussitôt le double ou le triple des points de Santé mentale indiqués. Toute personne mordue par le chakota perd automatiquement 1D10 points de Santé mentale, sans qu'aucun test ne soit nécessaire.

Combat

- **Attaques par round** : 1D8 par adversaire
- **Options de combat rapproché :** Le chakota tente de retenir et de dévorer ceux qui sont à sa portée en les mordant. Chaque round, le chakota peut tenter de mordre chacun de ses adversaires avec 1D8 de ses 36 visages. Le chakota cherche à dévorer la première cible avant de s'en prendre à la deuxième, il concentre donc ses mâchoires sur elle jusqu'à ce que son dernier point de vie soit perdu, ce qui signifie qu'elle a été déchiquetée et avalée.
- **Combat rapproché** 30% (15/6)
  Morsure, *1 point de dégât (par morsure)*
  Retenir (manœuvre) : Une des mâchoires se verrouille sur l'adversaire et le retient près du chakota. Elle inflige également un point de dégât par round.
- **Esquive** 5% (2/1)

Carac.	Moy.	Jet
FOR	175	(10D6) x5
CON	175	(10D6) x5
TAI	175	(10D6) x5
DEX	15	(1D6) x5
INT	10	(1D3) x5
POU	175	(10D6) x5

Points de vie : 35
Impact : non utilisé
Carrure : +4
Mouvement : 8
Points de Magie : 35

Protection : le chakota est immunisé contre toute arme physique, mais le feu, la magie et l'électricité peuvent le blesser. Si les bouches sont couvertes, il peut suffoquer dans l'eau ou dans la terre.

Perte de santé mentale : la vision d'un chakota fait perdre 2/1D20 points de santé mentale. Toute personne mordue par un chakota perd automatiquement 1D10 de santé mentale. La première écoute des hurlements déchirants d'un chakota coûte 1/1D8 points de santé mentale.







Les Enfants du Sphinx

Ces rejetons du Sphinx présentent une grande diversité. Lovecraft parle d'hommes à têtes de taureaux, ibis, faucons et chats, et de choses se déplaçant sans tronc au-dessus de la taille. Toutes les combinaisons homme-animal de la mythologie et de la religion égyptiennes sont possibles. En dehors des « *choses qui se déplacent sans tronc au-dessus de la taille* », tous les Enfants du Sphinx disposent d'une forme quelconque d'attaque. Dans cette campagne, on ne trouve ces créatures que sous le Grand Sphinx, mais on pourrait très bien les rencontrer en tout lieu où l'Égypte des Pharaons a laissé sa marque.

Combat

- **Attaques par round :** 2
- **Options de combat rapproché :** Les enfants du Sphinx tentent de renverser (manœuvre de combat normale – p. 94 Manuel du Gardien 7e édition) leurs victimes avant de les mordre ou de leur donner des coups de bec. Une fois la victime à terre, ils ne disposent plus que d'une attaque par round. Ils sont tous capables de frapper avec les pieds et les mains. La plupart ne possèdent pas d'armes de mêlée.

- **Esquive** 27 % (13/5)
- **Combat rapproché (corps à corps)** 50% (25/10)
  1D3+1D4 points de dégâts
- **Coup de bec**
  (tête de faucon) *1D4 + 1D4 points de dégâts*
  (tête d'ibis) *1D4 + 1D4 points de dégâts*
- **Morsure du bec**
  (tête de vautour) *2D3 + 1D4 points de dégâts*
  (tête de cheval) *1D8 + 1D4 points de dégâts*
  (tête de babouin) *1D6 + 1D4 points de dégâts*
  (tête de chat) *1D4 + 1D4 points de dégâts*
  (tête de félin) *1D6 + 1D4 points de dégâts*
  (tête de crocodile) *1D10 + 1D4 points de dégâts*
  (tête d'hippopotame) *1D10 + 1D4 points de dégâts*
  (tête de chacal) *1D4 + 1D4 points de dégâts*
- **Éventrer**
  (tête de taureau) *2D6 + 1D4 points de dégâts*

Carac.	Moy.	jet
FOR	70	(4D6)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAI	75	(2D6+8)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	35	(2D6)x5

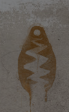
Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Points de Magie : 7

Protection : 2 points de peau.

Perte de santé mentale :
0/1D8 points de santé mentale.



大胖女人



Femme Boursouflée
(avatar de Nyarlathotep)

Fiche créature

Cet avatar répugnant de Nyarlathotep n'est adoré sur Terre que par les membres de l'Ordre de la Femme Boursouflée, basé à Shanghai.

La Femme Boursouflée porte six faucilles, normalement glissées dans la ceinture de sa tunique à côté de son éventail noir. Ce dernier lui permet, quand elle le tient juste au-dessous de ses yeux, de passer pour une belle et mince demoiselle chinoise. L'éventail enchanté fixe l'attention de l'observateur sur ses beaux yeux délicats et masque ainsi son obésité et ses formes hideuses. Quand l'éventail noir est replié, la monstruosité de la déesse foudroie l'interlocuteur horrifié. Grâce à cet éventail, la Femme Boursouflée peut séduire les hommes et leur faire connaître les plaisirs dégénérés d'un autre monde, avant de les étouffer en son sein monstrueux.

Quand il est tué sous cette forme, Nyarlathotep se transforme en une masse de tentacules qui tortillent follement et s'enfoncent dans le sol avant de s'y désintégrer. La Femme Boursouflée se relève de ces ruines tentaculaires après 1D6+2 mois. Cette mort apparente et l'éventuelle renaissance n'ont aucun effet sur Nyarlathotep ou ses autres avatars.

Combat

- **Attaques par round** : 1D6+2
- **Options de combat rapproché :** La femme boursouflée dispose d'une foule de petits tentacules qui peuvent lancer 1D6 attaques par round à l'aide de ses faucilles. Son attaque principale consiste cependant à saisir un de ses adversaires et à aspirer son intelligence.
- **Enlacement cyclopéen (manoeuvre) :** la Femme Boursouflée enlace de ses deux bras-tentacules un de ses adversaires. Lorsqu'elle réussit, la victime subit 2D6 points de dégâts au premier round et est immobilisée. Les rounds suivants, cette dernière est amenée à l'une des gueules baveuses de la déesse pour y subir le Baiser de la Femme Boursouflée.
- **Le Baiser de la Femme Boursouflée :** toute victime portée à l'une des gueules de la déesse subit son baiser immonde. Cette mise en bouche dévore l'INT de la victime au rythme de 5D6 par round. La perte est définitive. Tant que la victime possède encore des points d'INT, elle peut essayer d'échapper au monstre en réussissant un test opposé de FOR. La réussite d'une attaque (test Extrême) portée au tentacule qui enserre une victime permet également d'en desserrer l'étreinte. Quand l'INT d'une victime tombe à zéro, son crâne explose sous les lèvres écumantes de la déesse obèse qui suce et engouffre la cervelle encore vivante (le « lis gris » du poème).

Caractéristiques

FOR	155
DEX	95
POU	500
CON	220
APP	00
EDU	00
TAI	130
INT	430

Points de vie : 35
Impact : +3D6
Carrure : +4
Mouvement : 12
Points de Magie : 100

Protection : 2 points de graisse.

Sortilèges : la Femme Boursouflée connaît tous les sortilèges du Mythe. Elle peut invoquer n'importe quel monstre au prix de 1 point de magie pour 5 point de POU du monstre concerné. Elle peut Invoquer les shantaks, les horreurs chasseresses et les serviteurs des Dieux extérieurs moyennant un unique point de magie par monstre.

Perte de santé mentale : 5/1D100 points

- **Combat rapproché** 50% (25/10)
  Faucilles *4D6 points de dégâts*
- **Enlacement cyclopéen (manoeuvre),** 2D6 points de dégâts, immobilisation et à partir du round suivant, le Baiser de la Femme Boursouflée.

L'Appel de Cthulhu 7e édition - Éditions Sans-Détour - Illustration Loïc Muzy

Mimis

Race Indépendante Inférieure
Esprits chasseurs extrêmement doués, ils furent les habitants originels de l'Australie septentrionale. Ces créatures fines comme des baguettes ont une taille supérieure à celle des humains et sont aussi légères que des fétus de paille.
Les Mimis sont dangereux. Celui qui mange de leur nourriture se transforme en l'un d'eux 1D3 heures plus tard. Les femmes mimies ne sont pas aussi émaciées que les hommes et se parent de fort jolies poitrines. Celui qui a des rapports sexuels avec l'une d'entre elles se transforme également en Mimi 1D3 heures plus tard. Cette mutation est irréversible ; un investigateur frappé d'un tel destin devient une créature du Temps du Rêve, ce personnage ne peut plus être joué. Parfois, lorsque les Mimis sont pris de colère contre un humain, au lieu de le tuer, ils dévorent toute la chair de son visage, le laissant en vie mais défiguré d'horrible façon.

Combat

- **Attaques par round :** 1
- **Options de combat rapproché :** Les mimis s'élancent et glissent dans les airs comme des poissons dans l'eau. À chaque round, ils peuvent conjuguer leur compétence en Esquive avec une attaque contre toutes celles dirigées contre eux. Ils peuvent y compris utiliser l'Esquive contre les balles ! Les seules attaques auxquelles ils ne peuvent se soustraire de cette manière sont celles à rayon d'effet, comme les explosifs ou les tempêtes. De plus, les mimis disposent des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde.
- **Combat rapproché**
  (corps à corps) 70 % (35/14)
  1D3 + 1D6 points de dégâts
  (lances) 80 % (40/16)
  Lance *1D8 + 1D6 points de dégâts*
- **Esquive** 99 % (49/19)

Carac.	Moy.	Jet
FOR	105	7D6 x5
DEX	150	10D6 x5
POU	90	(4D6+6) x5
CON	30	2D6 x5
TAI	90	(2D6+12) x5
INT	60	4D6 x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : +2
Mouvement moy. : 12
Points de Magie moy. : 18

Protection : aucune

Sortilèges : les Mimis ont beaucoup de dons particuliers, comme celui de se cacher à l'intérieur des rochers. Tous les Mimis connaissent au moins 1D4 sortilèges.

Perte de santé mentale : voir un Mimi provoque une perte de 0/1D6




Fiche divinité
L'Appel de CTHULHU



Le Père de Toutes les Chauves-Souris
(avatar de Nyarlathotep)

Cet avatar de Nyarlathotep ressemble à une chauve-souris gigantesque. Seul apparaît sur son visage un unique œil trilobé rouge incandescent. De minces tentacules se tortillent sous ses ailes loqueteuses quand il plane dans la nuit en laissant derrière lui une traînée d'écume protoplasmique. Cette traînée bouillonnante, vivante, se dissipe après le passage de l'horreur, mais cela prend bien une minute. Le Père de Toutes les Chauves-Souris n'est qu'à demi-matériel et peut voler à travers les objets solides quand le besoin s'en fait sentir. Ce qui ne l'empêche pas de manipuler à volonté les objets matériels.
Il est aussi appelé Vole-la-Lumière ou Celui Qui Hante Les Ténèbres. Il est bien connu des Fungis de Yuggoth. Il ne peut supporter que les lumières les plus ténues, comme celle des étoiles. Il s'agit clairement d'une forme mieux adaptée aux profondeurs de l'espace qu'à la surface de la Terre.

Combat

- **Attaques par round :** 1
- **Options de combat rapproché :** Pour attaquer, le Père de Toutes les Chauves-Souris plane généralement juste au-dessus de ses victimes, qui se retrouvent alors à portée de ses vibrions. Toutes celles qui se tiennent sous les quinze mètres de son envergure sont susceptibles d'être touchées. Celles qui le sont effectivement subissent un terrible choc électrique et des brûlures (4D6 points de dommages ; les armures isolantes et les mises à terre restent sans effet).
  Si la victime survit, elle perd aussi 3D6 points dans sa caractéristique la plus forte (FOR, CON, etc.) à chaque choc. Ceux qui se retrouvent exposés à la traînée d'écume extraterrestre qui flotte dans le sillage de la Chauve-Souris des Sables perdent 1D4-1 points de dommages par round (s'ils ne sont pas retenus ou immobilisés, considérez qu'ils n'y restent qu'un seul round).
- **Combat rapproché** 60 % (30/6)
  Vibrions, *4D6 points de dégâts + perte de caractéristique (Étourd.)*
  Traînée protoplasmique, *1D4-1 points de dégâts*
- **Esquive** 60 % (30/10)

Caractéristiques

FOR	350
DEX	95
POU	500
CON	225
TAI	300
INT	430

Points de vie : 52
Impact : +7D6
Carrure : +8
Mouvement : 30 en volant
Points de Magie : 100

Protection : 5 points de cuir. Les empalements ne font aucun dommage supplémentaire. Les attaques par projection de chaleur, de solides, d'électricité ou de radiations atomiques sont sans effet à moins d'être accompagnées d'un torrent de lumière : une arme-à-foudre affecte bien le Père de Toutes les Chauves-Souris. L'arc incandescent d'un projecteur ou d'un poste à souder est susceptible de lui infliger de sérieux dommages. Une bonne lampe torche lui ferait subir déjà 1D6 points de dommage si le monstre voulait bien rester dans son faisceau. Une grosse chandelle tenue en l'air lui inflige 1 point de dommage par round tant qu'il reste dans les quinze mètres, une torche 1D6 points, des phares de voiture 3D6 points et ainsi de suite, selon l'intensité de l'éclairage considéré (à vous de décider des dommages infligés). La lumière du jour correspond à des dommages de 10D6 points, celle de la lune de 2D6. Si l'éclairage est maintenu le nombre de rounds nécessaires, l'horreur finit par se dissoudre complètement jusqu'à sa prochaine invocation. De brefs éclairs lumineux, comme ceux d'un flash ou de la foudre, sont sans effet, même si la Chauve-Souris des Sables rugit de mécontentement.

Perte de santé mentale : voir la Chauve-Souris des Sables coûte 5/1D100 points.

L'Appel de Cthulhu 7e édition - Éditions Sans-Détour - Illustration Loïc Muzy



Le Pharaon Noir
(avatar de Nyarlathotep)

Le Pharaon Noir prend la forme d'un homme grand, beau, à la peau bistre, vêtu à la mode égyptienne antique. Il est cruel et majestueux et semble toujours se réjouir d'une victoire ou vouloir avertir les investigateurs d'un sort funeste.

Combat

- **Attaques par round :** 1 tous les deux rounds
- **Options de combat rapproché :** Bien que le Pharaon Noir puisse probablement utiliser les mêmes attaques que n'importe quel humanoïde, il reste hautain et parade au sein de la mêlée comme si de rien n'était. Négligemment, il pointe ses adversaires de son sceptre ou de son anneau afin de focaliser des flux d'énergie qui infligent automatiquement 20 points de dégâts. Les victimes sont horriblement brûlées et flétries, ce qui arrache au Pharaon Noir de petits gloussements de satisfaction. Il ne tente pas d'éviter les coups, qui ne semblent pas lui infliger des dégâts, même si vous devez les comptabiliser normalement.
- **Rayon d'énergie :** Touche automatique, 20 points de dégâts.



Caractéristiques

FOR	60
DEX	95
POU	500
CON	95
APP	90
TAI	55
INT	430

Points de vie : 15
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 12
Points de Magie : 100

Protection : Aucune. Lorsqu'il arrive à 0 points de dégâts, il se transforme en un monstre indescriptible, suprêmement hideux, démentiel, qui disparait promptement (perte de 1D10/1D100 points de santé mentale).

Sortilèges :
Nyarlathotep connaît tous les sorts du Mythe. Il peut invoquer des monstres au prix d'un point de magie par tranche de 5 points de POU de la créature. Toutefois, invoquer un shantak, une horreur chasseresse ou un serviteur des dieux extérieurs ne lui coûte qu'un point de magie.

Perte de santé mentale : aucune de son vivant.


Fiche créature



Le Rejeton de Nyarlathotep

(fils de son père, adulte)

Après avoir été formé par M'Weru, le Rejeton a largement évolué sous sa forme monstrueuse. Il est enfin prêt à accueillir son père, Nyarlathotep. Au cours de la cérémonie, il apparaîtra sous la forme d'Hypathia, puis se transformera en un être plus évolué que la forme de pyramide orange de sa naissance.
Le Rejeton ressemble de plus en plus à son Père sous la forme de la Langue Sanglante : des bras et des jambes lui ont poussé, son corps pyramidal s'est allongé et affiné tout en ayant grandi de manière conséquente. Sa chair est maintenant protégée par un cuir épais, d'un brun marron indéfinissable, nervuré de vaisseaux sanguins orange. Ses yeux ont diminué de taille et sont situés haut sur son corps, le tentacule violet est maintenant situé sur le sommet de sa « tête ». S'il saisit un investigateur avec son tentacule, il n'y a aucune chance que l'investigateur ne s'en sorte, mais le Rejeton préfère maintenant largement utiliser les sortilèges qu'il a appris avec M'Weru pour attaquer. S'il est tué sous cette forme monstrueuse, sa disparition est définitive.

Combat

- **Options de combat rapproché :** Le Rejeton porte autant d'attaques que la situation le permet avec son rayon d'énergie, son tentacule et ses griffes ou ses mâchoires. Il ne peut pas modifier l'agencement de son corps. S'il utilise la charge, c'est son unique attaque au cours de ce round, mais il peut renverser et écraser plusieurs investigateurs en même temps. Après une charge, le Rejeton se saisit de ses victimes avec ses griffes et son tentacule. (1D4 griffes peuvent attaquer une même victime, le même round). La traînée du Rejeton est radioactive (empoisonnement Fort), et provoque pendant 1D4 heures des nausées, des maux de tête et un état de faiblesse (un dé malus à toutes les actions). Seul l'œil droit du Rejeton peut être utilisé pour projeter un rayon d'énergie. Celui-ci ressemble à un jet de liquide car son énergie rosâtre et obscène dégouline et s'évapore sur la cible.
- **Tentacule pourpre (manœuvre) :** Le rejeton saisi sa victime et l'emporte jusqu'à une de ses bouches. Il est impossible de se libérer de l'emprise du tentacule.
- **Charge (manœuvre) :** S'il utilise la charge, c'est son unique attaque au cours de ce round, mais il peut renverser et écraser plusieurs investigateurs en même temps. Les adversaires qui réussissent un test d'opposition de FOR résistent à l'impact ; ils peuvent combiner leur FOR pour ce faire. Après une charge, le Rejeton se saisit de ses victimes avec ses griffes et son tentacule. La traînée du Rejeton étant radioactive (empoisonnement Fort), provoquant pendant 1D4 heures les effets de nausées, maux de tête et faiblesses (un dé malus à toutes les actions).

Caractéristiques

FOR	200
DEX	60
POU	325
CON	150
APP	00
EDU	00
TAI	300
INT	275

Points de vie : 45
Impact : +5D6
Carrure : +6
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 65

Protection : 5 points de cuir épais.

Sortilèges : *Contacter Nyarlathotep* (spécial, coûte 1 point de magie), plus tous les sortilèges du Mythe connus par M'Weru.

Perte de santé mentale : voir le Rejeton sous sa forme adulte coûte 6/2D20 points.

- **Combat rapproché** 99 % (49/19)
  Griffes (x7), *4D6 + 5D6 points de dégâts*
  Machoires (x5), *1D20 + 5D6 par round*
  Tentacule pourpre (manœuvre) : *2D10 points de dégâts et mène la cible à une mâchoire.*
  Charge (manœuvre) : *5D6 points de dégâts + Irradiation*
- **Combat à distance** 50 % (25/10)
  Rayon d'énergie, *1D10 points de dégâts (portée : 10 mètres)*
- **Esquive** 30 % (15/6)



Le Rejeton de Nyarlathotep

(fils de son père, naissance)

Ce monstre est une sorte de grosse pyramide rampante avec, au sommet, deux yeux ovales et jaunes. Un long tentacule pourpre, bien sûr, se contorsionne sous ces yeux et cinq gueules baveuses débordant de crocs sont placées au hasard sur son ventre. Son cuir orange et flamboyant est taché de décolorations malsaines. Une collection d'appendices d'une vingtaine de centimètres de long jaillit en tous sens du corps, tous terminés par une griffe. Le Rejeton laisse derrière lui une traînée de vomissures orangées. Il est aussi légèrement radioactif. S'il est tué sous cette forme monstrueuse, sa disparition est définitive.

Le Rejeton porte autant d'attaques que la situation le permet avec son rayon d'énergie, son tentacule et ses griffes ou ses mâchoires. Il ne peut pas modifier l'agencement de son corps.

Seul l'œil droit du Rejeton peut être projeté un rayon d'énergie. Celui-ci ressemble à un jet de liquide car son énergie rosâtre et obscène dégouline et s'évapore sur la cible.

Combat

- **Attaques par round :** 1 et +
- **Options de combat rapproché :** Le Rejeton porte autant d'attaques que la situation le permet avec son rayon d'énergie, son tentacule et ses griffes ou ses mâchoires. Il ne peut pas modifier l'agencement de son corps. S'il utilise la charge, c'est son unique attaque au cours de ce round, mais il peut renverser et écraser plusieurs investigateurs en même temps. Après une charge, le Rejeton se saisit de ses victimes avec ses griffes et son tentacule. (1D4 griffes peuvent attaquer une même victime, le même round). La traînée du Rejeton est radioactive (empoisonnement Fort), et provoque pendant 1D4 heures des nausées, des maux de tête et un état de faiblesse (un dé malus à toutes les actions). Seul l'œil droit du Rejeton peut être utilisé pour projeter un rayon d'énergie. Celui-ci ressemble à un jet de liquide car son énergie rosâtre et obscène dégouline et s'évapore sur la cible.

  Tentacule pourpre (manœuvre) : Le rejeton saisi sa victime et l'emporte jusqu'à une de ses bouches. Il est possible de se libérer de l'emprise du tentacule par une réussite d'un test d'opposition de FOR ; si le Rejeton exécute une autre attaque dans le même round, la FOR du tentacule n'est que de 100.

  Charge (manœuvre) : S'il utilise la charge, c'est son unique attaque au cours de ce round, mais il peut renverser et écraser plusieurs investigateurs en même temps. Les adversaires qui réussissent un test d'opposition de FOR résistent à l'impact ; ils peuvent combiner leur FOR pour ce faire. Après une charge, le Rejeton se saisit de ses victimes avec ses griffes et son tentacule. La traînée du Rejeton étant radioactive (empoisonnement Fort), provoquant pendant 1D4 heures les effets de nausées, maux de tête et faiblesses (un dé malus à toutes les actions).
- **Combat rapproché** 99 % (49/19)
  Griffes (x7), *4D6 + 4D6 points de dégâts*
  Machoires (x5), *1D20 + 4D6 par round*
  Tentacule pourpre (manœuvre), *1D10 points de dégâts et mène la cible à une mâchoire.*
  Charge (manœuvre), *4D6 points de dégâts + Irradiation*
- **Combat à distance** 50 % (25/10)
  Rayon d'énergie, *1D10 points de dégâts (portée : 10 mètres)*
- **Esquive** 25 % (12/5)

Caractéristiques

FOR	200
DEX	50
POU	250
CON	125
TAI	220
INT	215

Points de vie : 34
Impact : +4D6
Carrure : +5
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 50

Compétences

Écouter	30 % (15/6)
Trouver Objet Caché	35 % (17/7)

Sortilèges : *Contacter Nyarlathotep* (spécial, coûte 1 point de magie).

Perte de santé mentale : voir le Rejeton sous sa forme monstrueuse coûte 3/1D20 points.



Shoggoth-Twsha



Le Twsha tire son pouvoir de contrôle du Shoggoth des amas visqueux qu'il manipule (les hybrides les appellent mapulos).
Les Shoggoth-Twshas sont généralement des Profonds très supérieurs. Un Twsha reste en charge de son Shoggoth jusqu'à la perte de contrôle qui le voit dévoré par les mapulos. La transe habituelle du Twsha est plutôt reposante et les mapulos filtrent les toxines produites par la fatigue ; il n'a donc pas besoin de dormir - et n'oserait pas, de toute façon. Une fois que les mapulos commencent à dévorer leur manipulateur, ils ne peuvent plus servir au contrôle d'un Shoggoth. Les Profonds s'en débarrassent généralement en les lui jetant en pâture. Les mapulos sont créés suivant un enchantement Profond qui demande des mois de préparation.

Combat

- **Attaques par round :** aucune attaque physique, le Shoggoth-Twsha se contente d'utiliser ses sorts et le Shoggoth pour attaquer.
- **Esquive :** 35% (17/7)



Caractéristiques

FOR	120
DEX	90
POU	120
CON	90
TAI	120
INT	90

Points de vie : 21
Impact : +2D6
Carrure : +3
Mouvement : 8/10 en nageant
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 24

Compétences

Commander aux profonds	70 % (35/14)
Discrétion	10 % (5/2)
Écouter	40 % (20/8)
Mythe de Cthulhu	22 % (11/4)
Nager	90 % (45/18)
Trouver Objet Caché	40 % (20/8)

Protection : 1 point de peau et d'écailles.

Sortilèges : *Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Étreinte de Cthulhu, Contacter un Profond, Lame de Fond.*

Perte de santé mentale : 0/1D6

L'Appel de Cthulhu 7e édition - Éditions Sans-Détour - Illustration Loïc Muzy



Le Sphinx Noir
(avatar de Nyarlathotep)



Le Sphinx Noir est énorme. Son visage ovale est surmonté d'un front ridé sans yeux. Il compte une myriade de mâchoires réparties au hasard mais ressemble pour le reste à un sphinx vivant. Ses gigantesques pattes antérieures poussent, dans un incessant mouvement alternatif, les victimes sacrificielles dans ses mâchoires débordantes de sang et d'ossements. Les humains terrifiés sont engloutis par ces broyeuses situées au niveau du sol ou plus haut dans ce visage grimaçant, moqueur, plissé par une malfaisance infinie et large de vingt mètres. Sphinx Noir.

Combat

- **Attaques par round :** 2
- **Options de combat rapproché :** pendant le combat, le Sphinx peut tenter d'engloutir d'un seul coup un ennemi dans un rayon de 5 mètres ou frapper deux fois par round avec ses pattes. S'il tombe à court de points de vie, il est banni dans sa propre dimension.
- **Engloutir (Manœuvre) :** il peut tenter d'engloutir une victime dans un rayon de 5 mètres.
- **Combat rapproché** 80 % (40/16)
  71D6 points de dégâts
- **Engloutir (manœuvre),** mort immédiate

Caractéristiques

FOR	4000
DEX	45
POU	375
CON	2050
TAI	1750
INT	130

Points de vie : 380
Impact : +71D6
Carrure : +72
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 75

Protection : 38 points de cuir extra-terrestre.

Sortilège : *Contacter Nyarlathotep.*

Perte de santé mentale :
5/1D100 points de santé mentale.

L'Appel de Cthulhu 7e édition - Éditions Sans-Détour - Illustration Loïc Muzy

Wu le Chat-démon
forme démoniaque

Wu est un Chat-Démon envoyé par les puissances célestes pour punir l'astrologue Lung.
Il peut prendre deux formes, sa forme de chat qu'il utilisera en extérieur, et sa forme de Chat-Démon qu'il utilisera une fois entré chez Lung et sera prêt à
finaliser sa mission.
Sa seule cible est Lung, il ne fera pas de mal à d'aues personnes - à moins de devoir se défendre. Il peut même aider des individus en difficulté si nécessaire, mais cet aspect de sa personnalité ne devrait se faire jour qu'en cas de besoin absolu.
Sous sa forme démoniaque, Wu est un félin de 110 kg agressivement pansu ; ses griffes noueuses sont phosphorescentes et ses yeux traversés d'éclairs stroboscopiques exhalent une épaisse fumée.

Combat

- **Attaques par round** : 2
- **Options de combat rapproché :** Wu peut mordre, et griffer ou bien saisir un adversaire et le laminer.
- **Saisir et laminer (manœuvre) :** Wu saisit son adversaire de ses deux griffes antérieures, lui infligeant deux fois 1D8 + 3D6 points de dégâts. Si la proie survit, toutes ses actions physiques reçoivent un dé malus jusqu'à ce qu'il réussisse un test de FOR opposé à celle de Wu. À partir du round suivant, Wu griffe de ses pattes postérieures dans un spectacle atroce, infligeant 6D6 points de dégâts.
- **Combat rapproché** 55 % (27/11)
  1D8 + 3D6 points de dégâts
  Laminer (manœuvre), *immobilisée et maintenu, perte de deux fois 1D8 + 3D6 points de dégâts puis à partir du round suivant de 6D6 points de dégâts par round.*
- **Esquive** 85 % (42/17)

Caractéristiques

FOR	200
DEX	55
POU	95
CON	100
TAI	90
INT	60

Points de vie : 19
Impact : +3D6
Carrure : +4
Mouvement : 10
Points de Magie : 19

Protection : Wu est immunisé contre les armes physiques et autres dommages naturels.

Perte de santé mentale :
2/1D10 points

